Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 2 - **1994-1995**

HOBBY CONSOLAS

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJU

CURIOSIDADES

FUERTE... MUY FUERTE
POWER RANGERS
Nº 1 en USA

ANÉCDOTAS Y MOMENTAZOS DE LA REVISTA

BAN DAI

¡ARRASA CHIQUITO!

TAL COMO ÉRAMOS

PlayStation

¡Grandes juegos!
DONKEY KONG COUNTRY
SUPER MARIO WORLD 2
DESTRUCTION DERBY
SUPER METROID
EARTHWORM JIM
SONIC 3

SONY
PlayStation
SELECT
START

ASÍ JUGÁBAMOS

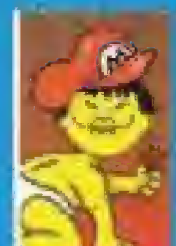
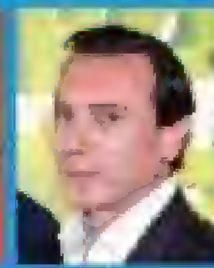
Comienza el reinado del formato CD

LLEGA PLAYSTATION

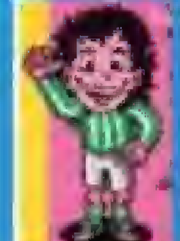


un auténtico equipazo

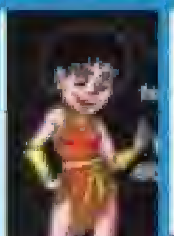
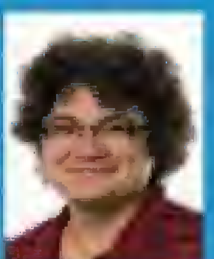
Estos intrépidos "consolegas" fueron los redactores de Hobby Consolas en los años del 94 al 95. ¿Os acordabais de todos?

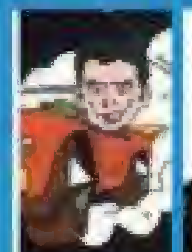
AMALIO GÓMEZ. Nikito Nipongo compaginó sus labores como redactor con su puesto como director de la revista. ¡Menudo jefe!



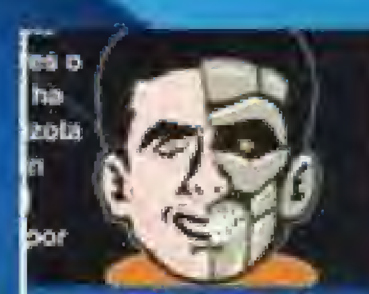
JUAN CARLOS GARCÍA. Giancarlo Vialli nos deleitó con sus textos durante algunos números antes de marchar a Nintendo Acción.

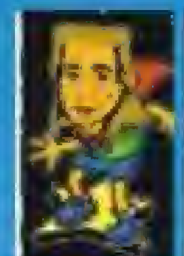
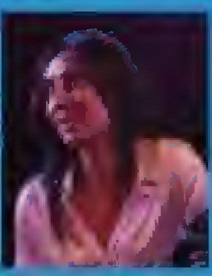
SONIA HERRANZ. La Teniente Ripley hizo honor a su alias y durante esta época analizó con mano dura cientos de juegos.



MANUEL DEL CAMPO. Lolocop aún no se hacía fotos con Lara Croft, pero su presencia en la revista aumentó sobremanera.



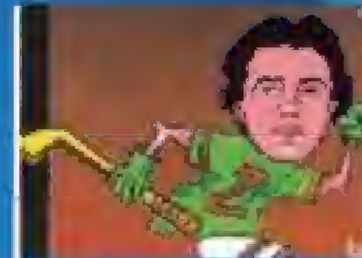
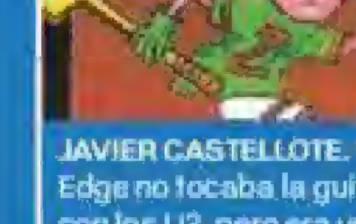
ANTONIO CARAVACA. Boke siguió al pie del cañón durante esta etapa de la revista, y sus análisis fueron muy variados.

ESTHER BARRAL. Cruela de Vil no era tan fiera como su pseudónimo, pero tampoco le temblaba la mano a la hora de puntuar.




EL CONSOLERO ENMASCARADO seguía siendo nuestro comodín para colaboraciones puntuales.

JAVIER CASTELLOTE. The Edge no tocaba la guitarra con los U2, pero era un auténtico hacha a la hora de "afinar" sus textos.

sumario.

04 TAL COMO ÉRAMOS
Hablar como Cihiquito mientras escuchábamos el Currupipí Mix molaba más que el helado de Mario.

06 ASÍ JUGÁBAMOS
¡Menudo lío! Atentos a la cantidad de consolas y accesorios que podíamos comprar durante aquellos años.

12 LAS JOYAS DE LA ÉPOCA
El regreso de los héroes de siempre convivió con el estreno de personajes y sagas que, con el tiempo, se volvieron clásicos. ¡Juegazos!

22 CURIOSIDADES DE LA REVISTA
¿La familia Sandoval liándola en Tribuna Abierta? Vamos con una de anécdotas y datos curiosos de la revista.

26 TODAS LAS PORTADAS
Repasamos todas las portadas desde el número 28 al 51. ¡Seguro que recordáis la mayoría de ellas!

30 ASÍ LO VIVIMOS
Sonia Herránz, la implacable Teniente Ripley, nos cuenta su paso por Hobby Consolas durante aquella época.

echando. la vista atrás...

El pasado mes iniciamos esta serie de suplementos recordando los primeros dos años de vida de Hobby Consolas. Ahora, seguimos nuestro camino "avanzando" hasta los años 1994 y 1995, que fueron cruciales para el sector y, por supuesto, para la revista.

Una auténtica locura consolera

Los años 1994 y 1995 fueron de lo más movidito en nuestro país. Y no, no lo decimos por nuestro empeño en hablar como Chiquito de la Calzada (que también), si no por el increíble baile de juegos, consolas y periféricos que desfilaron por las páginas de los 24 números de Hobby Consolas de los que os hablamos en esta segunda entrega de nuestro suplemento, que conmemora el 25 aniversario de la revista. Y es que en ciertos momentos de este periodo llegaron a convivir cerca de una veintena de consolas "en activo" en el mercado español, lo cual supuso una auténtica locura tanto para los usuarios como para los que os informábamos de todo lo que se cocía.

Preparándonos para el futuro

La transición de los hasta ese momento tradicionales cartuchos al formato CD Rom marcó profundamente esta época. Ya en el primer numero vimos los primeros coqueteos con esta tecnología de algunas compañías, como Sega con su Mega-CD, que culminó en 1995 con la llegada de dos máquinas: Saturn y PlayStation. ¿Os suenan? Pero no todo fueron nuevas consolas, y estos dos años dieron para mucho, incluso para un profundo cambio de maquetación de nuestra revista. Sacad vuestro Radical Fruit de la nevera, que os lo contamos.



tal como éramos 1994-1995

Cada verano esperábamos con ganas el nuevo catálogo de Frigo. ¿Recordás el helado de Mario Bros.?

1

En 1994 se estrenó el Rey León en España. La película tuvo un éxito arrollador.

2

¡Jarrrl! Chiquito de la Calzada instauró, por fin, un dialecto común en nuestro país.



Tranquilo Majete fue el primer gran éxito de 1994 de las listas musicales en 1994.

5

6

7



'El mechero de la Sole' fue muy viral... ¡y eso que no había Youtubers ni Facebook!

10

En 1995 Miguel Indurain se hizo con su quinto Tour de Francia. ¿De verdad que este tío es humano?

11

La inauguración de Port Aventura fue todo un acontecimiento, y ni los políticos de la época se resistieron a probar sus atracciones.



Los discos recopilatorios arrasaban, y muchos usaban el humor como reclamo.

15

16

playmobil

Nuncs han pasado de moda, pero los 'Clicks' seguían en plena forma en aquella época.




Apostarse los Tazos con los amigos se convirtió en uno de nuestros entretenimientos favoritos. ¡Había verdaderos maestros jugando!

4


Sabíamos que si no eran Action Man no eran los auténticos, pero el caso es que estas figuras nos gustaban más que el pan con chocolate.

9


Belinda y Chapis conducían ¡Qué me dices!, el programa del momento en 1995 y que puso de moda la prensa rosa en España.

13


En 1995 arrancó la primera temporada de Médico de Familia, una de las series más recordadas y queridas de nuestra televisión.

14

Gritar 'Libertaaad' en el recreo mientras corríamos junto a nuestros amigos nos encantaba. ¡Gracias Sir William Wallace!

17


Liam Gallaher, líder de Oasis, nos regaló la mítica Wonderwall.

18

y entonces llegó chiquito

Aunque ya llegábamos a su ecuador, la década de los 90 siguió dejándonos en España algunos momentos míticos de los marcaron a toda una generación. ¿Os apetece recordarlos?

Los años 1994 y 1995 en nuestro país fueron de lo más completitos. Y si no, mirad algunas de las cosas que estuvieron de moda en aquella inolvidable época.

No puedorl con 1994

Ni siquiera el estreno de El Rey León en cines 1, cuya historia nos dejó un nudo en la garganta, impidió que medio país adoptara un nuevo y alocado idioma, el inventado por el humorista Chiquito de la Calzada 2. Con palabras como "fistro" o "gromenauer" en nuestro vocabulario diario, Celtas Cortos intentaron poner un poco de orden con 'Tranquilo Majete' 3, su nuevo éxito, que inundaba todas la emisoras de radio del país. Pero ni por esas. Suerte que, los más pequeños de la casa iban a lo suyo y se tiraban las tardes compitiendo con los Tazos 4, aquellas figuras circulares que coleccionábamos tras engullir nuestras patatas fritas favoritas. Pero claro, una merienda no estaba completa sin su correspondiente helado, y el de Mario Bros. que lanzó Frigo aquel verano era una apuesta segura 5, lo mismo que regarlo con un Radical Fruit 6 bien fresquito. ¡Por qué dejarían de hacerlos! Eso sí, más que fríos, congelados nos dejaron los cuartos de final de la Copa del Mundo de fútbol de 1994, cuando España cayó ante Italia en un intensísimo partido que nos dejó para el recuerdo el codazo de Tassotti a Luis Enrique 7. Una pena que el "colega" del mechero de la Sole 8 no fuera convocado, porque entonces ni los Action Man 9 hubieran sido capaces de parar la trifulca...

¿1995? ¡Qué me dices!

Ver a Indurain ganar su quinto Tour consecutivo 10 nos hizo sentir orgullosos y que nuestras siestas cambiasen para siempre. Igual que nuestras vacaciones... ¡todos queríamos ir al recién inaugurado Port Aventura! 11 (llevando en el coche el Currupipi Mix 12, por supuesto). Y es que Jesulín de Ubrique lo 'petaba' gracias a espacios como ¡Qué me dices! 13 el programa más seguido en nuestro país en horario de sobremesa. ¿Y las noches? Pues las de los martes teníamos cita con el Doctor Martín y su Médico de Familia 14. ¡A toda máquina, Chechu! Controlar estos horarios no era fácil, pero suerte que contábamos con nuestro reloj Flik y Flak 15, en el que el tiempo parecía detenerse cuando montábamos épicas batallas con el Castillo Medieval de Playmobil 16. ¡Ni siquiera Mel Gibson y su recién estrenada Braveheart 17 la liaba tanto! Aunque para "liada" la que organizó Oasis con su Wonderwall 18, que aún a día de hoy seguimos coreando como locos. Y es que hay cosas que nunca cambiarán, ¿no os parece?



AMIGA CD32

FABRICANTE: **Commodore** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1994** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **50.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **100.000 (en Europa)**

Compatible con los juegos de Amiga 1200, esta consola fue la primera en Europa en incorporar 32 bits y lector de CD integrado. Tuvo un arranque potente en Reino Unido, donde llegó a adelantar en ventas a Sega Mega CD, pero su obsoleta tecnología, un catálogo de juegos exclusivos casi inexistente y la mala situación económica de Commodore hicieron que tuviese muy poca presencia en España.

La consola se podía convertir en un ordenador Amiga 1200 gracias a una expansión que se vendía aparte.

invasión de consolas

Elegir qué consola comprar entre 1994 y 1995 era un auténtico quebradero de cabeza debido a la enorme cantidad de máquinas existentes en el mercado ¡Las recordamos!

En tan solo dos años, más de una decena de máquinas, entre nuevas consolas o añadidos para las ya existentes, vieron la luz en España. ¡Incluso hubo momentos en los que salían juegos para cerca de 20 plataformas!

Los irreductibles cartuchos

Con Mega Drive y SNES muy bien asentadas en el mercado y ofreciendo auténticos juegazos, las consolas de sobremesa de la anterior generación, como Master System o NES, siguieron aguantando el tipo y recibieron un buen número de juegos durante 1994 y 1995. Por tanto, el ritmo de lanzamientos para las consolas de Sega y Nintendo, incluida Game Boy, fue bastante elevado y más que suficiente para que muchos de vosotros miraráis para otro lado cuando os hablábamos de nuevas consolas, algo que no pareció importarle mucho a las distintas desarrolladoras de hardware...

> En una época muy prolífica para los videojuegos, cerca de una veintena de consolas convivían en un mercado saturado de sistemas domésticos de entretenimiento.

Avalancha de nuevas consolas.

La creciente popularidad de los videojuegos, que empezaba a asentarse como medio de entretenimiento preferido por los jóvenes, hizo que muchas compañías se lanzaran a producir su propia consola con el objetivo de hacerse con su particular trozo del pastel de una tarta repartida, casi en exclusiva, entre Sega y Nintendo. El reclamo más utilizado para tratar de llamar la

seguían dando guerra

Aunque en este número del suplemento nos centramos en las consolas que se estrenaron entre 1994 y 1995 en España, durante aquellos años había muchas más consolas "en activo" en nuestro país. Algunas estaban en pleno apogeo, como Super Nintendo, y otras empezaban a dar evidentes signos de desgaste, como las máquinas de 8 bits, pero el caso es que seguían dándonos alegrías en forma de grandes juegos. Vamos a hacer un repaso por las principales consolas que podían ser compradas en España aquella época.

Mega Drive luchaba por ampliar su vida útil ofreciendo grandes juegos y añadidos de hardware.

NES bajó su ritmo de lanzamientos, pero la consola siguió ofreciendo algunos buenos juegos en 1994.

LYNX se podía seguir comprando en las tiendas. Y encima a un precio de derribo, lo que animó las ventas.



El mando de estilo arcade de Neo Geo AES fue sustituido por este pad de control más "consolero".

NEO GEO CD

FABRICANTE: **SNK** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1994** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **79.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **300.000**

El elevado precio de los cartuchos de Neo Geo AES fue una de las principales motivaciones que llevó a SNK a lanzar esta versión de su consola, que le permitía ahorrar costes a la hora de distribuir sus juegos en formato CD. Estas conversiones disfrutaban de un mejor sonido que las versiones de cartucho, pero algunas de ellas también sufrían de unos enormes tiempos de carga.

SEGA MULTIMEGA

FABRICANTE: **Atari** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1994** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **80.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **10.000**

Fusionar Mega Drive y Mega CD en un único dispositivo fue la idea de Sega con su Multimega, una consola compatible con los juegos de ambos sistemas que, además, incorporaba un compartimento para pilas y una salida de audio para poder ser utilizada como reproductor de CD de audio portátil. Su elevado precio y el reducido catálogo de Mega CD propiciaron unas ventas insignificantes.

locura de addons

Si ya era difícil tener controlado el mercado de consolas en aquella época debido a su gran variedad, la proliferación de añadidos hizo que nos viésemos totalmente inundados de dispositivos con los que disfrutar de nuevas posibildades. "Potenciadores" de consolas, adaptadores de unos sistemas a otros, cartuchos de trucos que se intercalaban entre la máquina y el juego, casi cada mes os mostrábamos algo nuevo.

Super Game Boy permitía jugar en SNES a los juegos de la portátil de Nintendo.

32X presumía de doblar la potencia de su sistema principal, Mega Drive.

Jugar a los juegos de Master System en Mega Drive era posible con este MS Converter.

Como NES, Master System recibió pocos juegos en aquella época, pero no fue abandonada del todo.

Pese a la versión de CD, muchos seguían prefiriendo la rapidez de los cartuchos de Neo Geo AES.

Mega CD seguía intentando despegar, pero le estaba costando más de lo esperado.

Las portátiles de Sega y Nintendo eran nuestras compañeras de viaje favoritas.

Super Nintendo vivía una época dorada y no dejaba de ofrecernos juegazo tras juegazo.

TurboGrafx cesó casi por completo su lanzamiento de juegos, pero la consola permaneció en las tiendas.



PHILIPS CD-I

FABRICANTE: **Atari** ● N° DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **CD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1992** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **60.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **600.000**

Aunque los primeros CD-i salieron en 1992, Philips intentó en 1994 relanzar su reproductor de vídeo como consola de videojuegos, lo que llevó a la compañía a iniciar una potente campaña de marketing. La fortaleza de SNES y Mega Drive en el mercado, junto a la inminente llegada de consolas más potentes, echaron por tierra las intenciones del fabricante, por lo que su historia como consola es tan reducida como su catálogo.

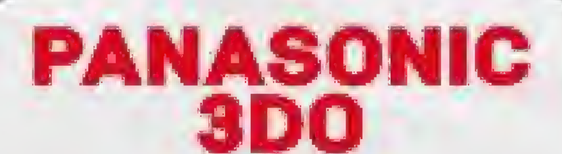
Vendida como reproductor de Vídeo CD que ejecutaba juegos, CD-i nunca triunfó como consola.

SEGA 32X

FABRICANTE: **Atari** ● N° DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1994** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **39.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **1,3 millones**

En otro intento por mejorar Mega Drive, Sega volvió a la carga con un nuevo añadido para su consola. En esta ocasión, 32X convertía la veterana consola en un sistema de 32 bits, que volvía a recurrir a los cartuchos como medio de almacenamiento. Su elevado precio de salida y el escaso catálogo, junto a los primeros datos de Saturn, la siguiente consola de Sega, hicieron que pocos jugadores se decidieran por hacerse con una.

Pocos juegos aprovecharon la potencia extra que sumaba este añadido a Mega Drive.



PANASONIC 3DO

FABRICANTE: **Atari** ● N° DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1994** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **70.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **5 millones**

Con unas avanzadas posibilidades técnicas , Panasonic dotó a su 3DO de una unidad de CD y un procesador 32 bit capaz de gestionar entornos poligonales. Por desgracia, no demasiadas compañías se lanzaron a desarrollar juegos exclusivos para ella, y su catálogo se cargó de adaptaciones de títulos de otras plataformas. La llegada de PSX y Saturn acabó de hundirla por completo.

La consola solo tenía puerto para un mando, pero se podían encadenar hasta 8 entre ellos.

Los mandos incorporaban un jack de audio para cascos y control de volumen.

la batalla por el cd

Los años 1994 y 1995 fueron clave para la unificación del formato CD en consolas. Todas las compañías querían incorporar una unidad de CD Rom en sus sistemas existentes o lo utilizaban como reclamo en sus nuevas plataformas. Nintendo, pese a que llegó a desarrollar un proyecto conjunto con Sony para dotar de CD a SNES, fue el único de los principales fabricantes que no se subió al carro del nuevo formato. Por supuesto, todo esto os lo contamos en las páginas de Hobby Consolas de aquellos años.

GAME MASTERS por M.A.D.

ATARI Y 3DO suben la apuesta

Tras unos intensos meses en los que las tres poderosas compañías -Nintendo, Sega y Sony- se han despachado a gusto mostrando al mundo sus fabulosos proyectos de futuro, Atari y 3DO han decidido aumentar las posibilidades de sus productos para lanzar nuevas ofertas que les mantengan en esta trepidante carrera tecnológica: un CD-ROM para la Jaguar, y el nuevo y potente hardware para 3DO.

La sección Game Masters fue el escaparate perfecto donde mostraros todas las apuestas de las diferentes compañías a la hora de dotar de CD a sus consolas. Por sus páginas pasaron todo tipo de dispositivos y añadidos a consolas.



SEGA SATURN

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1995** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **69.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **9 millones**

Ser el primer sistema de 32 bits con unidad de CD integrada y grandes posibilidades 3D fue el objetivo perseguido por Sega al crear Saturn, una espectacular consola que puso punto y final a sus "experimentos" con Mega Drive. Las conversiones de algunas de las mejores recreativas de Sega fueron su reclamo inicial, pero también el desarrollo de increíbles juegos exclusivos, como el gran *Panzer Dragoon*.

La experiencia acumulada en Mega Drive por Sega desembocó en esta consola.

Informaros de las nuevas consolas siguió siendo una de las principales prioridades de Hobby Consolas en esta época, en la que os mostramos todas las novedades antes que nadie.

atención de los jugadores fue, casi siempre, la promesa de una potencia muy superior a los visto anteriormente, por lo que las cifras de bits, megas y otros datos técnicos invadían cada anuncio de la llegada de una próxima plataforma de juego. Sin embargo, hubo en denominador común al que casi todas quisieron unirse...

La conquista hacia el formato CD

Aunque ya habíamos visto algunos juegos en CD, como por ejemplo en CDi o en Mega CD, no fue hasta 1994 cuando las distintas compañías decidieron centrarse de lleno en "el formato del futuro". Amiga CD32 tuvo el honor de ser la primera consola de 32 bits con unidad de CD integrada en llegar a Europa. Su reducido éxito no arrugó al resto de fabricantes y, muy pronto, otros como SNK, con Neo Geo CD, o 3DO y Jaguar, que anunció su unidad de CD Rom poco tiempo después de su llegada al mercado, iniciaron una batalla por dotar a sus máquinas de esta deseada posibilidad. Incluso Philips, que no había dado demasiado bombo como consola a su CDi, inició una agresiva campaña de publicidad en

El formato CD era sinónimo de nuevas y futuristas propuestas en el mundo de los videojuegos. Poco a poco fuimos viendo como los tradicionales cartuchos dieron paso a este soporte, que acabó por imponerse en la mayoría de consolas.

HI-TECH

NEO GEO CD

Una nueva joya

La compañía japonesa SNK está dispuesta a no perder comba en esta apasionante carrera tecnológica, por lo que está a punto de lanzar en nuestro país un nuevo soporte para sus videojuegos: Neo-Geo CD. En nuestra redacción hemos tenido ya el privilegio de poder jugar con esta increíble máquina, y no hemos podido resistir la tentación de contaros todo lo que sabemos acerca de este nuevo sistema compacto.

GAME MASTERS por M.A.D.

Saturn y PlayStation ya están disponibles... en Japón

REPORTAJE

SEGA MULTI MEGA

EL NUEVO "LUJO" DE SEGA

Una consola del tamaño de una radio de coche. Una máquina que se alimenta de cartuchos y discos compactos. Un sistema totalmente compatible con Mega Drive, con Mega CD y con los CDs de audio... Así será el Multi Mega, la nueva máquina con la que Sega piensa sorprendernos dentro de unos meses.





Realidad virtual made in Nintendo

LLA EN PANTALLA
La curiosidad del mes
UNA RECREATIVA PARA ESTAR EN FORMA

periféricos del futuro

Desde volantes y playseats a alfombras de baile e incluso dispositivos de Realidad Virtual, por nuestras páginas desfilaron todo tipo de periféricos que, en aquel momento, pasaron bastante desapercibidos para la gran mayoría de jugadores, pero que nos dieron muchas pistas sobre cómo evolucionaría el mercado de los videojuegos en los siguientes años. Muchos de estos dispositivos solo tenían que mejorar su tecnología o esperar a que llegara su momento para convertirse en todo un éxito.

1994 con el objetivo de relanzar su máquina, algo que nos llevó a dedicarle un extenso reportaje en Hobby Consolas.
Por supuesto, la historia de la mayoría de estas máquinas es de sobra conocida por todos vosotros, y la gran mayoría fracasó por diversos factores, entre los que destacan sus elevados precios, la escasez de juegos exclusivos con suficiente calidad o la saturación de consolas en el mercado. ¡Si es que no podíamos abarcar tanto! Pero, por suerte, no todas las nuevas consolas corrieron la mista suerte...

Saturn y PlayStation entran en escena

Sega, que se encontraba un tanto perjudicada por su política de lanzamientos de nuevos sistemas (recordad que en muy poco tiempo llegaron Mega Drive, Mega CD, 32X, Multimega y Mega Drive II), decidió cambiar de tercio y saltar definitivamente a una nueva consola con una clara pretensión: ser la más potente en lo que a gráficos 3D se refería, para poder así ver correr versiones domésticas de sus arcade, que por aquella época tenían un gran éxito. Con los 32 bits



El pad de Jaguar pasó a la historia por ser uno de los más incómodos de cualquier consola "no clónica".

ATARI JAGUAR

FABRICANTE: **Atari** ● Nº DE BITS: **64 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1994** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **39.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **250.000**

Con sus 64 bits como principal reclamo (aunque en realidad tenía 5 procesadores de distinta potencia) Atari quiso adelantarse a sus competidores con Jaguar, una consola muy potente para la época que nunca contó con el apoyo de los desarrolladores (solo tuvo 65 juegos) ni con el de los jugadores, a los que no convenció el diseño de su mando, su precio o el añadido de CD que salió casi a la vez que la consola.

SONY PLAYSTATION

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1995** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **59.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **105 millones**

Sony lanzó su consola en España acompañada de una agresiva campaña de marketing y de un potente catálogo de salida, que apostaba totalmente por títulos en 3D. Tras infinidad de demostraciones técnicas y numerosos datos de triángulos por segundo, por fin pudimos disfrutar en primera persona de entornos poligonales muy consistentes en consola. Había nacido un mito, aunque aún no lo sabíamos...

De aspecto sobrio, el color gris era una de los símbolos característicos de la consola.

La era de las 3D arrancó de lleno a finales de 1995. PlayStation y Saturn se estrenaron por fin en España, y con ellas cambió nuestra forma de disfrutar los videojuegos en consola.

por bandera y formato CD integrado, nació Sega Saturn. Sin embargo, en aquella época también entró en escena alguien a quien casi nadie esperaba... ¿Qué Sony está haciendo una consola? ¿Pero qué saben ellos de videojuegos? Las dudas de muchos de sus detractores pronto se disiparon cuando, meses después de la llegada de Saturn, PlayStation aterrizó en España acompañada de una genial campaña publicitaria y, sobre todo, de un fantástico trabajo de Sony a la hora de firmar acuerdos con "third parties" tan potentes como Namco o Capcom, lo que le garantizó un muy atractivo catálogo de lanzamiento. A partir de ese momento, todas las miradas comenzaron a centrarse en estos dos sistemas, que ofrecían unas experiencias poligonales como nunca habíamos visto en una máquina doméstica. Mientras tanto, Nintendo, fiel a su política de soltar poca prenda, iba perfilando poco a poco los detalles de su Ultra 64, que nos hacía soñar con un futuro 3D que, casi sin darnos cuenta, ya había llegado para quedarse.



a vueltas
con los precios

En esta época de transición entre consolas, los precios de los sistemas existentes vivieron un auténtico baile a la baja que permitió a muchos jugadores hacerse con ellas a precio de ganga. Por ejemplo, Mega Drive y Super Nintendo oscilaban entre 12.000 y 15.000 pesetas a finales de 1995, mientras que Game Boy rondaba las 7.000. Sin embargo, hacerse con una consola de nueva generación suponía un esfuerzo económico enorme, sobre todo teniendo en cuenta la época. Por ejemplo, 3DO se estrenó a un precio oficial de 99.900 pesetas, algo menos de lo que algunos pagaron por una PlayStation o Saturn de importación (unas 120.000 pesetas), pero más que sus precios oficiales de salida en España (59.900 de PSX y 69.900 de Saturn).

Las consolas de 8 y 16 bits se beneficiaron de grandes descuentos en su precio...

...mientras que los nuevos sistemas asustaban por sus elevados precios de salida oficiales.

joyas de la época 1994-1995


El juego nos presentó a Diddy Kong, un joven mono que acompaña al simio protagonista.



Era posible desplazarse a lomos de diferentes animales, como este rinoceronte.

1 cuando nintendo rozó la perfección
donkey kong country



- COMPAÑÍA: **Rare**
- CONSOLA: **Super Nintendo**
- AÑO: **1994**
- Nº DE LA REVISTA: **39**
- NOTA: **99**

¡mosquis!

FUE EL PRIMER JUEGO para consola en usar gráficos 3D pre-renderizados, lo que disparó el coste de desarrollo.

UN RUMOR dice que Miyamoto calificó el juego como "mediocre" tras su salida, pero años más tarde el creativo nipón dijo que sí le gustaba.

Nintendo y Rare rescataron a Donkey Kong para sacarse de la chistera uno de los mejores videojuegos no sólo de su época, sino de todos los tiempos.

El primer '99' de la historia de Hobby Consolas no fue para Mario o Sonic. Este honor se lo llevó el mítico Donkey Kong, que tras casi 15 años dando guerra en los videojuegos, consiguió reinventarse... ¡y de qué manera! Los genios de Rare fueron los encargados de hacer que la aventura plataformera de este gorila rozara la perfección como nunca antes lo habíamos visto en una consola. Gráficos, sonido y jugabilidad se fusionaron de forma magistral en un título que no dudamos en calificar como "mágico". Tanto flipamos con él, que incluso en nuestro análisis nos llegamos a plantear si Nintendo y Rare habían llegado "al tope" con un juego que, incluso hoy en día, nos sigue alucinando.

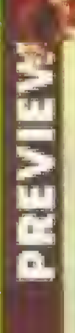
La Teniente Ripley planteó en su análisis si con este juego se había alcanzado el tope en calidad.

¿Se ha llegado al tope?

Donkey Kong Country marca una nueva era para Super Nintendo. La mejor tecnología de tratamiento de imágenes se ha puesto al servicio de la jugabilidad para crear una maravilla visual que rompe abolutamente con todo lo visto. Gráficamente es casi inmejorable, el sonido es impresionante y los personajes están animados con maestría total.

Con DKC es imposible aburrirse. Y además, está pensado para divertir durante meses. Si te sirve de ejemplo, he recorrido seis fases con una media de 7 niveles por fase, he derrotado al enemigo final y me ha salido que sólo he completado el 37% del juego... En fin, que creo que DK roza la perfección y me atrevería a asegurar que nunca vamos a volver a ver un juego como éste en nuestras SN.

Teniente Ripley



Y NACIÓ KONG

Trece años después, el gorila más famoso de los videojuegos va a volver con una aventura cargada de sorpresas, tecnología punta y acción explosiva. Sólo tendréis que esperar hasta el mes que viene para disfrutar de todos sus atractivos.

La fábula del plátano y el mono

1981 Donkey Kong (Arcade)

1982 Donkey Kong Jr. (Arcade)

1983 Donkey Kong 3 (Arcade)

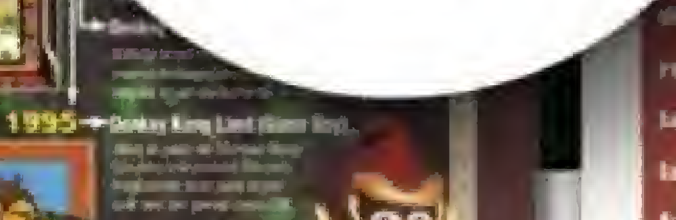
1995 Donkey Kong Land (Game Boy)

HI-TE

Nintendo está dispuesta por completo a demostrar ... su actual consola ... bits es capaz de ... el mundo ... culpa la tiene ... Donkey Kong ... el primer ... lizado con la tecnología de ... Silicon Graphics ... increíble aventura de gráficos renderizados, que pone la primera piedra para la construcción de un futuro impensable hasta hace pocas fechas.



Antes de su salida le dedicamos al juego un buen número de reportajes e información en exclusiva. Como colofón final, *Donkey Kong Country* llenó muchas páginas con su avance y su extenso análisis.



HOBBY CONSOLAS

Los títulos que van a romper...
EL REY LEÓN
EARTH WORM JIM
DOOM
STREET RACER
INDIANA JONES
RETURN OF THE JEDI

¡¡REPORTAJE ESPECIAL EN EXCLUSIVA!!

Un juego que marcará una época
DONKEY KONG COUNTRY

Una nueva bomba

En portada

Un mes antes de su estreno, *Donkey Kong Country* se hizo con la portada de un número en el que os mostramos el juego en exclusiva.

Los enemigos finales nos ponían las cosas realmente difíciles

Con Donkey Kong Country, Nintendo y Rare revolucionaron los juegos de plataformas en las consolas de 16 bits.



Nuestro análisis incluyó un repaso por todos los niveles del juego en forma de los clásicos mapas.

SUPER NINTENDO

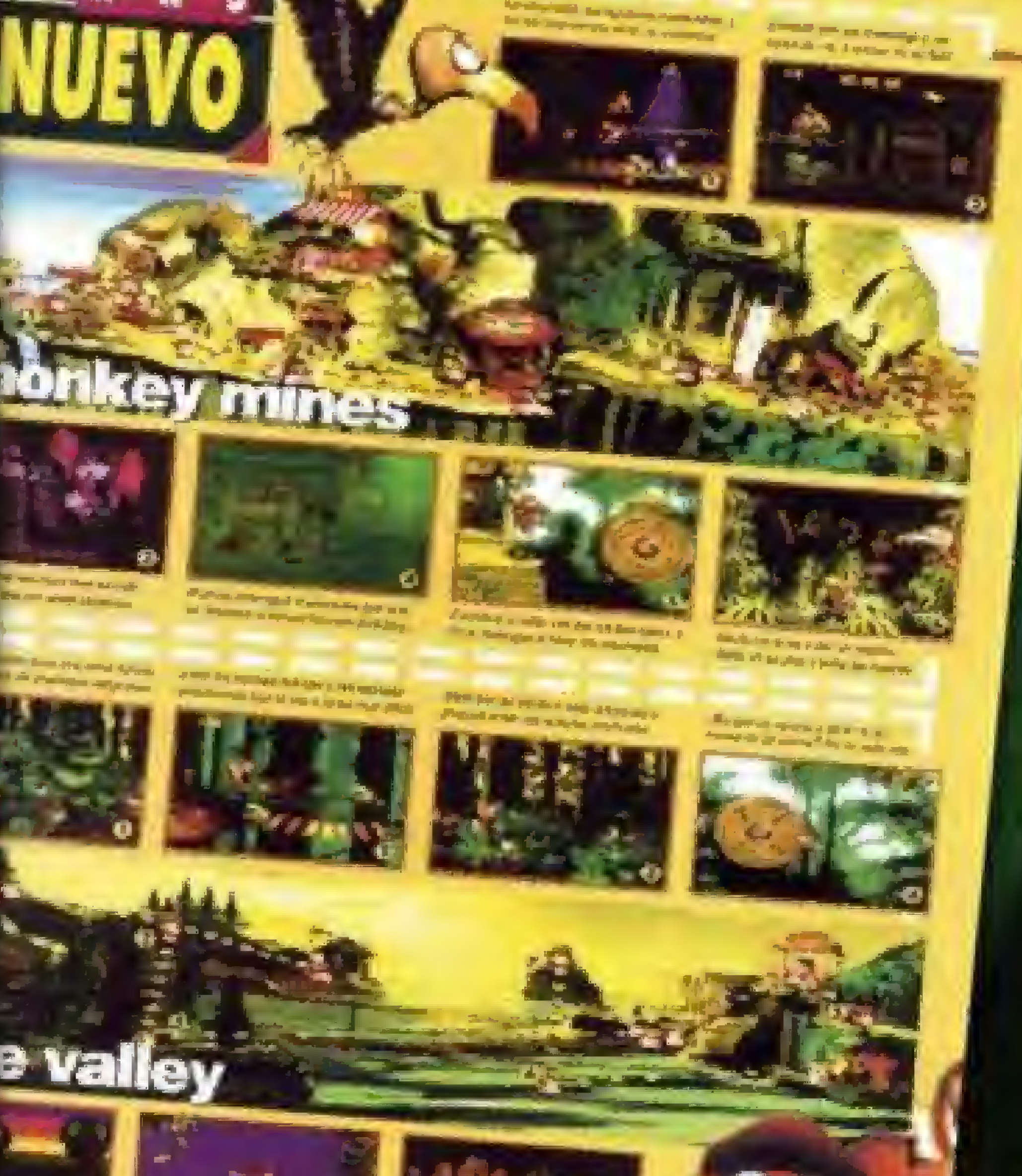
DONKEY KONG COUNTRY

PLATAFORMAS
NINTENDO
Rare
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 5
Nº de fases: 100 niveles
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Graba
Megas: 32

Gráficos	99
Música	96
Sonido FX	98
Jugabilidad	98
Adicción	99
Total	99

Lo Mejor

Lo Peor

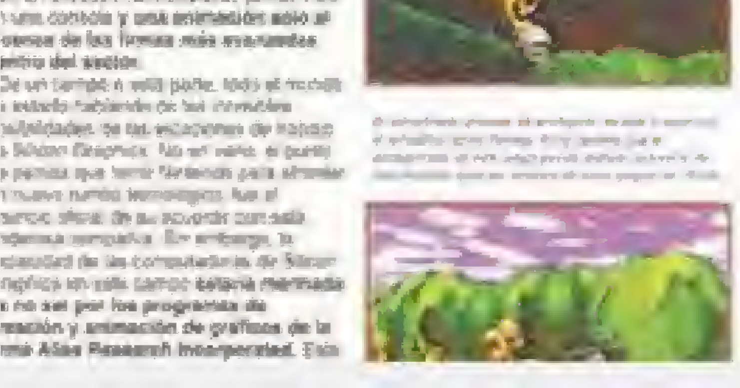


nuestra nota

Las puntuaciones de *Donkey Kong Country* son unas de las más altas de la historia de la revista, y el principal punto negativo de nuestra reseña fue que no nos atreviésemos a darle un '100'. Fuera como fuera, el caso es que nos pareció un juego redondo.

CH

Donkey Kong Country
lo nunca visto en 16 bits
Nintendo y Alias nos acercan al futuro



Yoshi fue el protagonista absoluto de este juego de plataformas, que reinventó la fórmula de Mario para ofrecernos un título inolvidable.

su paso por la revista

El colorido y el aspecto de dibujos animados del juego se trasladó a nuestras páginas, en las que -durante varios números- os ofrecimos todos los detalles del esperadísimo regreso del universo de Mario.

CUANDO M... APRENDIÓ A SER EST... Y EL CHIP FX LE A...

super Mario World Yoshi's Island 2

2 yoshi tomó el mando
super mario world 2 yoshi´s island



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **SNES**
- AÑO: **1995**
- Nº DE LA REVISTA: **50**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

USABA EL CHIP SUPER FX 2, una versión mejorada de la tecnología de Nintendo vista en *Star Fox*.

SALIÓ EN GAME BOY ADVANCE gracias a una genial adaptación de 2002 que recuperó todo su espíritu.

Yoshi cogió las riendas del nuevo *Super Mario World* y, apoyado en la potencia del chip Super FX, nos deslumbró con un juego repleto de colorido y diversión.

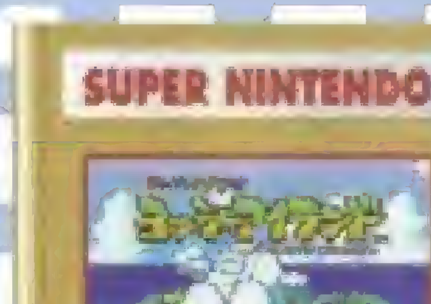
El afán de Miyamoto por reinventarse volvió a quedar patente en *Super Mario World 2*, que llegó acompañado de una brutal cantidad de novedades. Empezando por su precioso apartado artístico, que parecía dibujado a mano, y siguiendo con muchos cambios en la jugabilidad, siendo el principal la inclusión de Yoshi como personaje protagonista. El genio japonés volvió a dejarnos boquiabiertos gracias a un título que ofrecía un sinfín de posibilidades y, sobre todo, mucha diversión. Fases plataformeras diseñadas con una precisión milimétrica, la posibilidad de transformar a Yoshi en diferentes vehículos, efectos de scroll espectaculares y una atmósfera entrañable, hicieron que el simpático dinosaurio y Bebé Mario nos robaran el corazón sin remedio.



El diseño de los niveles era sublime, y suponían un auténtico reto para nuestra habilidad.



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
NINTENDO
Nintendo
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6 mundos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Graba
Megas: 16

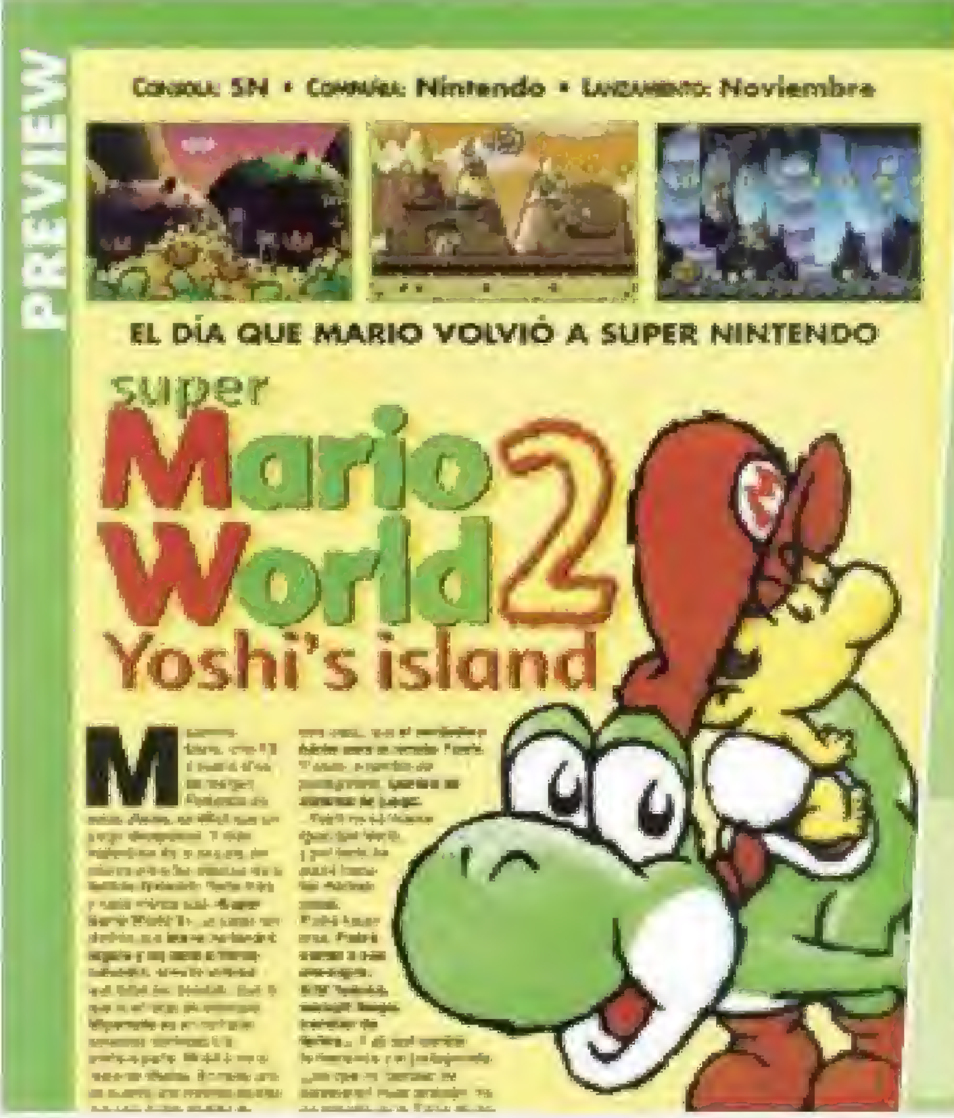
Gráficos	97
Música	96
Sonido FX	95
Jugabilidad	98
Adicción	97
Total	97

Lo Mejor

Lo Peor

nuestra nota

Las puntuaciones del juego rozaron la perfección, sobre todo en jugabilidad, aunque el resto de apartados no le fueron a la zaga. Las plataformas vivían una época dorada en Super Nintendo.



PREVIEW

Consola: SN • Compañía: Nintendo • Lanzamiento: Noviembre

EL DÍA QUE MARIO VOLVIÓ A SUPER NINTENDO

super Mario World 2 Yoshi's island



PREVIEW

En nuestra preview os presentamos a los nuevos protagonistas, como Bebé Mario.

su paso por la revista

Desde su primera imagen, a nuestra preview, análisis e incluso una espectacular portada, la cobertura de *Sonic 3* en Hobby Consolas fue brutal. Y es que teníamos muchas ganas de ver lo nuevo del erizo.

Un increíble concurso sirvió para celebrar la llegada de *Sonic 3.*

Tails volvía a acompañar a Sonic en su aventura, tal y como lo hizo en la anterior entrega.

3 y sonic la volvió a liar... sonic 3



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Mega Drive**
- AÑO: **1994**
- Nº DE LA REVISTA: **30**
- NOTA: **97**

Sega volvió a recurrir a su incombustible mascota para demostrar que a Mega Drive aún le quedaba mucho cuerda. ¡Y menudo juegazo nos regalaron!

Superar a Sonic 2 parecía algo casi imposible, pero Sega echó el resto con la nueva entrega de su mascota para Mega Drive y se marcó un cartucho de los que hacen historia. Con unos gráficos muy mejorados, nuevos potenciadores con los que superar sus plataformeras fases, la posibilidad de completar la aventura jugando con Tails o la presentación de Knuckles, un nuevo y carismático enemigo, *Sonic 3* aplicó la fórmula de "más y mejor" de forma soberbia y logró consolidarse como uno de los mejores juegos de la historia de la consola de 16 bits de Sega, que en aquella época había conseguido una madurez impecable. ¡Menuda batalla tenían montada el erizo y el fontanero de Nintendo en nuestras páginas!

¡mosquis!

KNUCKLES iba a ser un personaje seleccionable, pero se reservó para el siguiente juego: *Sonic & Knuckles*.

MICHAEL JACKSON pudo colaborar en la banda sonora, aunque es un tema polémico y que nunca ha sido esclarecido.

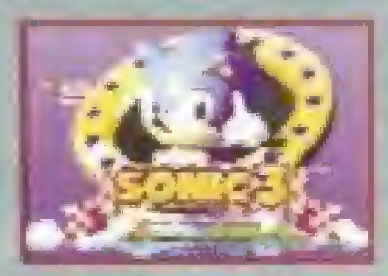
nuestra nota

Las puntuaciones del juego estuvieron a la altura de las expectativas y *Sonic 3* se llevó una de las mejores notas de la historia de Mega Drive. La calidad de la aventura lo merecía.

Sega nos mostró a un Sonic mucho más seguro de sí mismo que nunca.



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 16

Gráficos	97
Música	89
Sonido FX	90
Jugabilidad	97
Adicción	97
Total	97

Lo Mejor

Lo Peor





La mezcla de acción, exploración y saltos nos atrapó sin remedio.



su paso por la revista

Super Metroid prometía desde la primera noticia que tuvimos de él, por lo que le dedicamos un buen número de reportajes durante varios meses, que culminaron con un completísimo análisis com mapas, habilidades...

4 el regreso de samus super metroid



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Super Nintendo**
- AÑO: **1994**
- Nº DE LA REVISTA: **36**
- NOTA: **96**

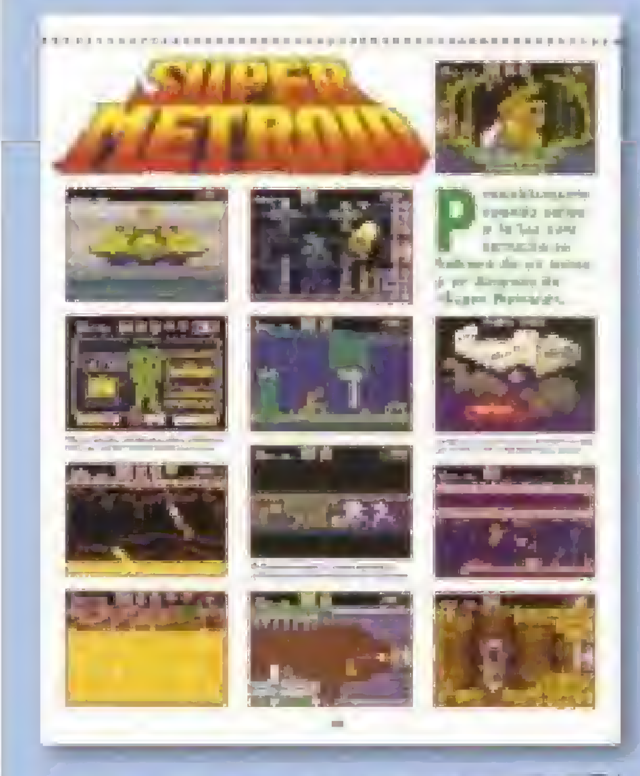
¡mosquis!

LA SAGA SE INICIÓ EN 1986 con *Metroid* para NES, al que siguió *Metroid II* para Game Boy, que llegó en 1991.

EL GÉNERO 'METROIDVANIA' se acuñó para los juegos que siguen la fórmula de *Metroid* y algunos *Castlevania*.

Tras dos juegazos en NES y Game Boy, Samus Aran pegó el salto a Super Nintendo con un cartucho de 24 megas repleto de posibilidades y una brutal calidad gráfica.

Acabar con los Metroides nunca resultó tan increíble hasta la llegada de este cartucho de 16 bits, que nos mostraba a una Samus Aran más espectacular y con más habilidades que nunca. Protegida por una poderosa armadura y un potente arsenal, que podían ser mejorados, la incursión de la heroína en el planeta Zebes estaba repleta de grandes momentos que mezclaban de forma magistral géneros como el de la acción, las plataformas y la resolución de puzles. Con intensos tiroteos, zonas en las que nos tocaba comernos la cabeza para poder progresar y algunos saltos muy bien pensados, *Super Metroid* se erigió como uno de los títulos más potentes del catálogo de Super Nintendo en 1994... y de esta etapa de Hobby Consolas. ¡Toda una leyenda!



Juego perfecto para la mujer perfecta

La Teniente Ripley se vistió de Samus para reivindicar el poderío de la protagonista.

SUPER NINTENDO



AVENTURA
NINTENDO
Nintendo
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 24

Gráficos	95
Música	94
Sonido FX	95
Jugabilidad	97
Adicción	98
Total	96

Lo Mejor

Lo Peor



LO MAS NUEVO

S A M U S

Las habilidades de Samus eran numerosas, y os las mostramos todas en nuestro análisis del juego.

nuestra nota

El increíble 98 en adicción destacaba en unas puntuaciones casi perfectas para un juego realmente épico. Samus superó todas nuestras expectativas y así lo plasmamos en la revista.

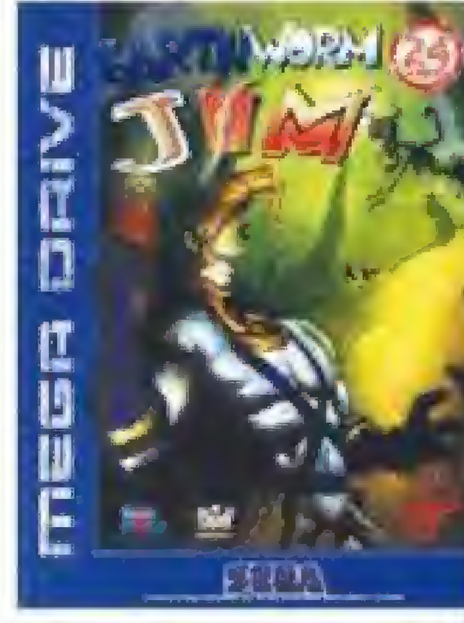
su paso por la revista

Aunque para otros pudo parecer "uno más", nosotros nos dimos cuenta desde el minuto uno que Earthworm Jim se convertiría en una estrella, por lo que no le quitamos el ojo durante varios meses.

El universo del juego era de lo más peculiar, y así os lo mostramos en Hobby en un reportaje exclusivo.

Las vacas tenían bastante "peso" dentro de la aventura. ¡Era desternillante interactuar con ellas para poder avanzar.

5 la lombriz más molona
earthworm jim



- COMPAÑÍA: **Shiny**
- CONSOLAS: **MD y SNES**
- AÑO: **1994**
- Nº DE LA REVISTA: **39**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

TUVO SU PROPIA SERIE DE TV, que se prolongó durante 2 temporadas y fue emitida por TVE en nuestro país.

DAVID PERRY se encargó del diseño. El creativo ya nos había sorprendido con títulos como *Aladdin*.

Cuando pensábamos que ya lo habíamos visto todo en lo que a mascotas se refería, llegó esta lombriz cachas para demostrarnos lo equivocados que estábamos.

La Navidad de 1994 nos ofreció más risas que nunca gracias a la llegada de *Earthworm Jim*, un genial título de plataformas que nos encandiló, entre otras cosas, por su gamberro sentido del humor y por el carisma de su protagonista, una lombriz enfundada en un traje que le otorgaba una fuerza y unos poderes fuera de lo común. Así, el intrépido lumbrícido demostró que no se arrugaba ante los estrafalarios enemigos que le llevaban a visitar desde un vertedero a una ciudad sumergida... ¡pasando por el infierno! Disparos, saltos, latigazos usando su propio cuerpo y vacas, muchas vacas, se fusionaron en una aventura plataformera tan refrescante como original, y que catapultó a Earthworm Jim al estrellato de las mascotas noventeras más punteras.



nuestra nota

La puesta de largo de este simpático héroe no pudo ser mejor, y en nuestras puntuaciones la lombriz brilló con luz propia gracias a un equilibrio casi perfecto en todos sus apartados.

¿Una lombriz enfundada en un traje que le hacer marcar cuerpazo? ¡Qué grande era Earthworm Jim!

MEGA DRIVE

PLATAFORMAS
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 16

Gráficos	97
Música	89
Sonido FX	90
Jugabilidad	97
Adicción	97
Total	97

Lo Mejor

Lo Peor

su paso por la revista

Primero os mostramos la versión para recreativa, y después os fuimos contando todos los detalles de la entrega para consola, que incluyó una de las portadas más transgresoras de la época en la revista.

Desde su versión para recreativa, *Killer Instinct* despertó nuestro interés. ¡Menuda alegría nos llevamos con su versión para SNES!

El enorme tamaño de los luchadores fue una de las señas de identidad del juego.

6 la lucha a un nuevo nivel killer instinct



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Super Nintendo**
- AÑO: **1995**
- Nº DE LA REVISTA: **49**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

BRUTE FORCE fue el nombre inicial del proyecto, pero al final Rare lo cambió a *Killer Instinct* en su versión final.

SU CARTUCHO ERA DE COLOR NEGRO, lo cual lo hacía destacar entre la mayoría de juegos de SNES, de color gris.

El género de la lucha recibió a un nuevo título exclusivo para SNES, que sirvió para traernos a casa una de las recreativas más espectaculares del momento.

Mientras todos hablábamos de Ultra 64, el nombre provisional de la nueva consola de Nintendo que estaba por llegar, la Gran N nos dejó a todos estupefactos con la conversión de la recreativa *Killer Instinct* a Super Nintendo. Los 32 megas de memoria de su cartucho y el buen hacer de Rare se convirtieron en un tándem perfecto para alumbrar a un juego que explotaba las capacidades técnicas de los 16 bits como pocas veces habíamos visto hasta entonces. Pero no todo eran gráficos espectaculares en *Killer Instinct*: el juego era capaz de ofrecer horas y horas de diversión gracias a un sistema de lucha muy profundo, en el que destacaban los elaborados combos y los sangrientos remates finales, primos hermanos de los fatalities de *Mortal Kombat*.

Bajo este sensual aspecto se escondía Orchid, la hermana de Jago. Era una de las luchadoras más letales del juego.

nuestra nota

Los gráficos y jugabilidad destacaron ligeramente sobre el resto de apartados, que también rendían a un excelente nivel, lo que le permitió convertirse en uno de los grandes de SNES.

SUPER NINTENDO

ARCADE
NINTENDO
Rare
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: –
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 7
Continuaciones: Infinitas
Megas: 32

Gráficos	96
Música	94
Sonido FX	94
Jugabilidad	96
Adicción	94
Total	95

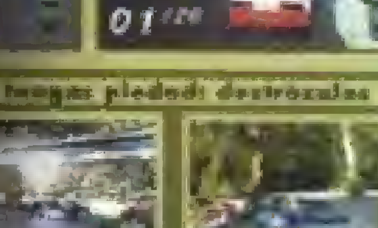
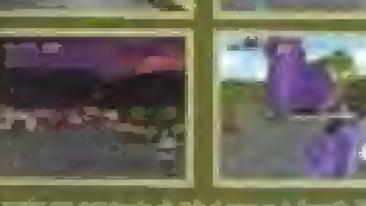
Lo Mejor

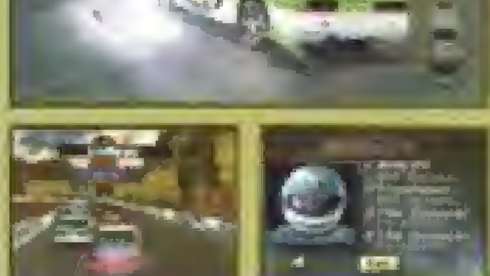
Lo Peor










su paso por la revista

La espectacularidad gráfica del juego de Psygnosis marcó nuestras publicaciones sobre *Destruction Derby*, que incluyeron un avance y un análisis repleto de enormes imágenes de lo más impactantes.

cuando psx sacó músculo

7 destruction derby



- COMPAÑÍA: **Psygnosis**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **1995**
- Nº DE LA REVISTA: **50**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

REFLECTIONS fue el estudio desarrollador, autores de *Shadow of the Beast* o de la posterior serie *Driver*.

LLEGÓ A SATURN EN 1996, después de su buena acogida en PSX. También hubo una versión para N64 en 1999.

Con la llegada de PlayStation a España, nuestra revista empezó a llenarse de polígonos... aunque en este juego el objetivo era destrozarlos sin ningún tipo de remordimientos.

La consola de Sony empezó con fuerza, y una de sus primeras demostraciones de poder llegó con *Destruction Derby*, un espectacular arcade de conducción que proponía algo tan atractivo como participar en unas competiciones en las que todo valía con tal de destruir por completo a los vehículos rivales. La fórmula, que se sustentaba en 4 intensos modos de juego, funcionó a la perfección, y gracias a las posibilidades técnicas de PlayStation, Psygnosis consiguió ofrecer un espectáculo visual y jugable sin parangón en aquella época. Tanto nos sorprendió, que no dudamos en calificarlo como "un nuevo concepto de los juegos de coches". ¡Arrancaba la carrera poligonal!

La estética de la diversión

Encontrarse con un juego de carreras que aparte de ofrecer una sensación perfecta de velocidad demuestre un gusto exquisito por el detalle, la filigrana y la estética más pura, ofreciendo al tiempo un juego salvajemente divertido, es algo que en estos momentos está sólo al alcance de «Destruction Derby».

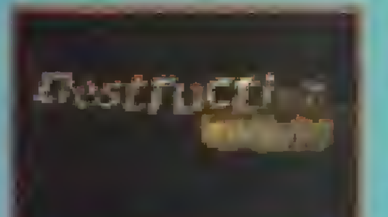
El desarrollo del juego resulta tan entretenido como espectacular, tan adictivo como detallista, tan demoledor como genial. Y es que Psygnosis ha conseguido romper los esquemas con un compacto en el que desde su planteamiento general hasta la última pegatina que aparece en el guardabarros de cualquier vehículo, está pensado para sorprender. Además, ofrece al jugador una serie de posibilidades revolucionarias, que consiguen crear un efecto más cercano al cine que al videojuego.

Aquí lo tenemos bastante claro: con «Destruction Derby» ha nacido un nuevo concepto de los juegos de coches.

Teniente Ripley

La era poligonal había empezado de lleno y ofrecía todo un mundo de nuevas posibilidades.

PLAYSTATION



COCHES
PSYGNOSIS
Psygnosis
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: --
Nº de fases: 5 circuitos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Graba

Gráficos	95
Musica	93
Sonido FX	95
Jugabilidad	95
Adicción	96
Total	95

Lo Mejor

Lo Peor

nuestra nota

La enorme calidad gráfica y lo divertido de su frenética propuesta fueron los puntos fuertes que destacamos en el análisis de *Destruction Derby*, que sirvió para demostrar el poder de PSX.





En nuestro análisis os mostramos todos los secretos de este impactante título.



8 iss deluxe



- COMPAÑÍA: **Konami**
- CONSOLA: **SNES**
- AÑO: **1995**
- Nº DE LA REVISTA: **51**
- NOTA: **95**

El fútbol en consola alcanzó cotas nunca vistas anteriormente con este simulador, que compitió duramente con *FIFA Soccer 96.*

La edición deluxe de ISS mejoró casi todos los apartados del original para ofrecer un juego de los que hacen época. Un control exquisito que permitía realizar jugadas muy elaboradas en unos partidos repletos de ritmo, que lucían "deluxe" gracias a un brillante apartado técnico, consiguió dejarnos pegados al mando durante meses, sobre todo si enfrentábamos a cualquiera de sus 36 selecciones nacionales entre nuestros amigos.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Bajo cualquier punto de vista: ésto es FUTBOL

Imitando a Cruiff o a Valdano

Consola	Super Nintendo
Tipo	Deportivo
Compañía	Konami
Programación	Konami
Nº de jugadores	De 1 a 4
[illegible]	36 selecciones
Niveles de dificultad	5 niveles
Memoria	16 megas

Gráficos: 95

Sonido: 94

Jugabilidad: 96

Diversión: 95

Valoración: 95

Es difícil encontrarse con un juego de fútbol tan atractivo gráficamente, tan completo tácticamente y tan divertido y fácil de jugar. Cierto es que se usan todos los botones del pad, pero todos están tan bien definidos que no dejan lugar a los equívocos. ISS Deluxe gustará tanto a los fanáticos del fútbol como a los que simplemente buscan divertirse con un buen juego.

Ranking:
FIFA Soccer 96
I.S.S. Deluxe
Soccer ShootOut
Dino Dini's Soccer

su paso por la revista

El cambio de maquetación del número 51 nos dejó un análisis muy completo del juego, en el que hasta os hablamos de las diferentes tácticas.

Los nombres de los jugadores eran ficticios, aunque se inspiraban en los futbolistas reales.

nuestra nota

ISS Deluxe estrenó nuestra nueva ficha de puntuaciones con un merecidísimo 95. ¡Había nacido una leyenda!



9 samurai shodown 2



- COMPAÑÍA: **SNK**
- CONSOLA: **Neo Geo CD**
- AÑO: **1995**
- Nº DE LA REVISTA: **42**
- NOTA: **95**

El salto al CD permitió a SNK elaborar un juego de lucha que, una vez más, volvía a dejarnos totalmente alucinados.

La lucha y SNK siempre han ido de la mano, pero con *Samurai Shodown II* la compañía volvió a demostrar su buen hacer con un arcade absolutamente brillante y que estaba a años luz de lo que podían ofrecer en el género el resto de plataformas domésticas, sobre todo en el plano técnico. Convertir la lucha en arte, como dijo la Teniente Ripley en su análisis, era no solo algo posible, si no la especialidad de estos genios japoneses de los arcade.



LO MAS NUEVO

EL GENUINO ARTE DE LA LUCHA

NEO GEO

SAMURAI SHODOWN II

Se dice que Haomaru, imagen principal la saga, está basado en un famoso guerrero del Japón Feudal.



La espectacularidad gráfica fue seña de identidad de este juegazo.



Su paso por la revista

Pese a que Neo Geo CD no era una consola muy popular en España, en Hobby Consolas no escatimamos en páginas para mostraros las virtudes del juego.

Sigue sorprendiendo

Parece que no hay techo para SNK. Ha explotado una y mil veces el género de la lucha, y siempre ha conseguido sorprendernos a base de elevar y ampliar un elenco de cualidades técnicas que hacen muy difícil imaginarse algo mejor. Ya no es sólo el atractivo propio de este género tan sencillo y tan espectacular, es el atractivo añadido de unos luchadores impresionantes y de una jugabilidad totalmente increíble. Tan increíble como este «Samurai Shodown II», un CD completamente intachable del que sólo se puede hacer un comentario: es imprescindible para todo usuario de Neo Geo CD que se precie de tener lo mejor de lo mejor en su colección.



NEO GEO CD

ARCADE
SNK
SNK
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: -
Nº de fases: 15 luchadores
Niveles de Dificultad: 7
Continuaciones: Graba
Megas: 202

Gráficos	95
Música	95
Sonido FX	94
Jugabilidad	96
Adicción	96
Total	95

Lo Mejor

Lo Peor

nuestra nota

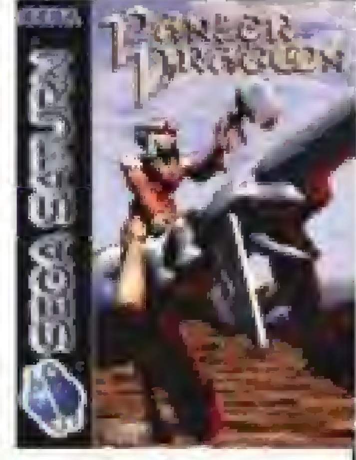
SNK no bajaba el listón. Y de nuevo volvía a sorprendernos con un juego de lucha increíble en todos sus apartados.





Los entornos poligonales creaban una enorme sensación de inmersión.

10 panzer dragoon



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **saturn**
- AÑO: **1995**
- Nº DE LA REVISTA: **42**
- NOTA: **94**

Saturn dio la campanada con un título que impresionaba desde su increíble introducción hasta los últimos compases de su épica historia.

Reinventar los matamarcianos no parecía algo fácil, pero Sega logró con *Panzer Dragoon* que volviéramos a soñar con este género. Volar a lomos de un dragón mientras disparábamos a todo lo que se movía se convirtió en una maravillosa experiencia que derrochaba calidad y diversión por los cuatro costados. Un juego único para una gran consola como Sega Saturn, que empezaba su andadura en España.



Sega dio un nuevo enfoque a los matamarcianos con este inolvidable juego para Saturn.

Su paso por la revista

Su atmósfera y ambientación únicas nos hicieron soñar desde que vimos la primera imagen, por lo que la cobertura del juego fue total.

SEGASATURN

SHOOT'EM UP
SEGA
Sega/Andromeda
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Variables

Gráficos	94
Música	94
Sonido FX	92
Jugabilidad	94
Adicción	95
Total	94

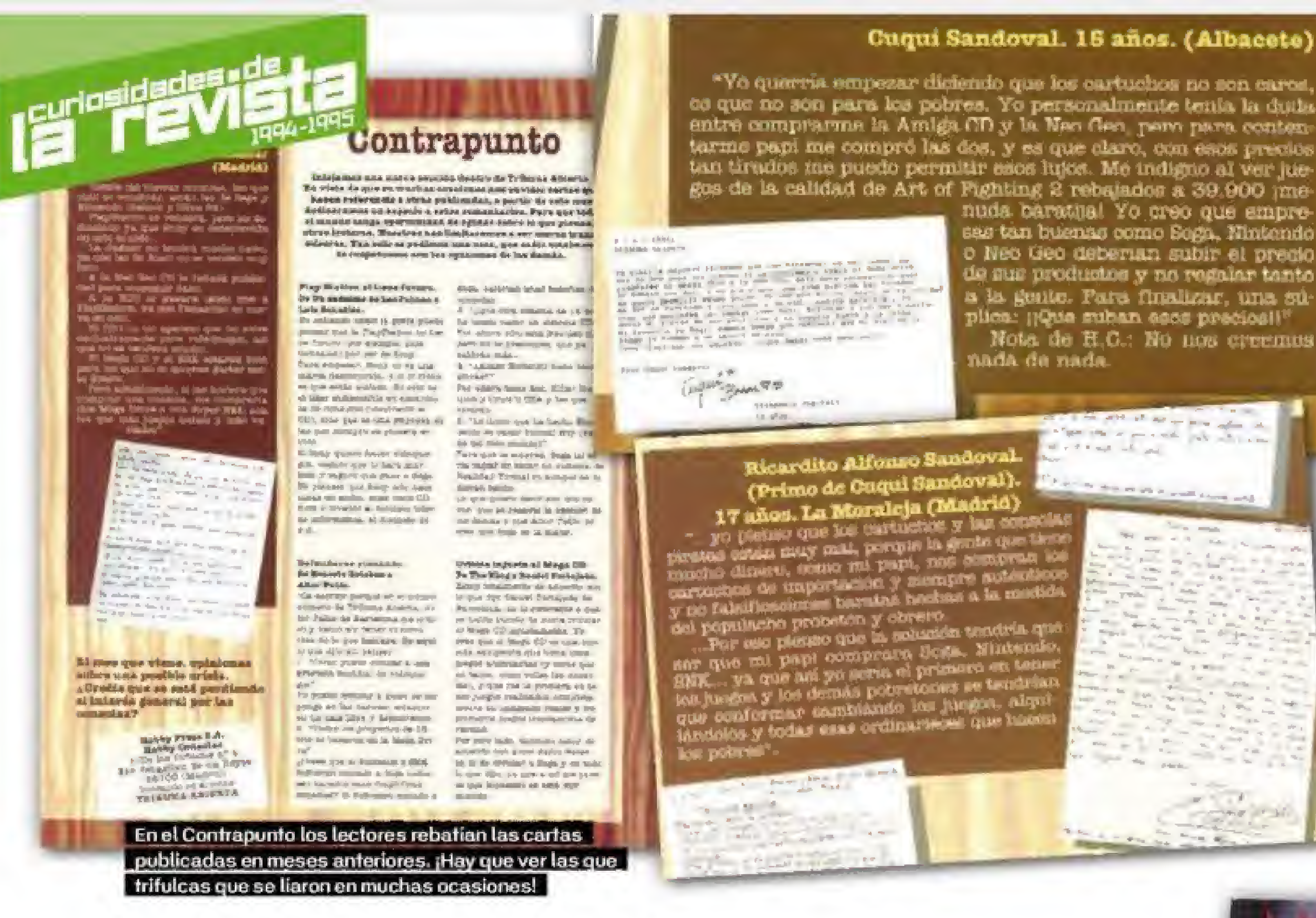
Lo Mejor

Lo Peor

nuestra nota

Obtuvo una de las notas más altas de Saturn de la época, lo que sirvió para demostrar el poder de la nueva consola.

Los dragones, con un diseño muy particular, se convirtieron en seña de identidad de la futura saga



Contrapunto

Cuqui Sandoval. 16 años. (Albacete)

"Yo querría empezar diciendo que los cartuchos no son caros, es que no son para los pobres. Yo personalmente tenía la duda entre comprarme la Amiga CD y la Neo Geo, pero para contentarme papi me compró las dos, y es que claro, con esos precios tan tirados me puedo permitir esos lujos. Me indigno al ver juegos de la calidad de Art of Fighting 2 rebajados a 39.900 ¡menuda baratija! Yo creo que empresas tan buenas como Sega, Nintendo o Neo Geo deberían subir el precio de sus productos y no regalar tanto a la gente. Para finalizar, una súplica: ¡¡Que suban esos precios!!"

Nota de H.C.: No nos creemos nada de nada.

Ricardito Alfonso Sandoval. (Primo de Cuqui Sandoval). 17 años. La Moraleja (Madrid)

"...yo pienso que los cartuchos y las consolas piratas están muy mal, porque la gente que tiene mucho dinero, como mi papi, nos compran los cartuchos de importación y siempre auténticos y no falsificaciones baratas hechas a la medida del populacho proletón y obrero.

...Por eso pienso que la solución tendría que ser que mi papi comprara Sega, Nintendo, SNK... ya que así yo sería el primero en tener los juegos y los demás pobretones se tendrían que conformar cambiando los juegos, alquilándolos y todas esas ordinarieces que hacen los pobres".

En el Contrapunto los lectores rebatían las cartas publicadas en meses anteriores. ¡Hay que ver las que trifulcas que se liaron en muchas ocasiones!

Tribuna Abierta

Esta sección, en la que os proponíamos temas a debatir, dio mucho juego en esta etapa de la revista gracias a las miles de cartas que recibimos. ¿Os acordáis de la que se armó con las misivas de la Familia Sandoval? Cuqui, uno de sus miembros, afirmaba que... ¡las consolas eran demasiado baratas!

curiosidades de la revista

Durante este periodo de tiempo la revista ganó en madurez y en seriedad en todos sus contenidos, pero también nos dejó algunas anécdotas bastante graciosa. ¡Echemos un vistazo atrás!

HOBBY CONSOLAS, única revista de videojuegos consultada en España

PREMIOS ECTS A LOS MEJORES PROGRAMAS DEL AÑO

Durante el ECTS'94 de primavera celebrado en Londres, se dieron a conocer los resultados de **la votación de los mejores programas, soportes y compañías de 1993.** Un año más Hobby Consolas fue la única revista española de consolas consultada. Toda una prueba de reconocimiento internacional para nuestra publicación, y gran honor. La lista de ganadores quedó así:

Videojuego del año: **«Aladdin».**

Mejor juego para portátil: **«The Legend of Zelda», Game Boy.**

Mejor hardware de entretenimiento: **Atari Jaguar.**

Compañía editora del año: **Virgin Interactive Entertainment.**

Juego del año en España (votación realizada por los lectores de Hobby Consolas): **«Street Fighter II Turbo».**

SPRING 94 ECTS

LLEGAN LAS GUÍAS

Las guías en forma de suplemento aparte de la revista se popularizaron en esta época. Juegos como *Dragon Ball Z* o *Mortal Kombat II* tuvieron el suyo de... ¡84 páginas!



Dominar todos los secretos de nuestros juegos favoritos fue mucho más fácil gracias a las extensas guías.

UN REFERENTE INTERNACIONAL

Hobby Consolas era la única revista española consultada para elegir a los mejores juegos de algunas ferias internacionales, como el ECTS 94.

Siempre mirando al futuro

Saber qué consolas llegarían a España era posible gracias a nuestros reportajes exclusivos, en los que os contábamos antes que nadie todo lo que nos depararía la industria durante los próximos meses.



moldeando hobby consolas

Poco a poco, Hobby Consolas fue adaptando su estilo a vuestros requerimientos, lo que se tradujo en un continuo baile de cambios de maquetación, de creación o eliminación de secciones... ¡Pero siempre sin perder nuestra característica identidad propia!

La lista de éxitos de 1993 fue confeccionada gracias a las casi 6.000 cartas que recibimos para tal fin.

Hobby Sports

El masivo lanzamiento de juegos deportivos hizo que creáramos una sección dedicada. En Hobby Sports analizábamos los mejores "simuladores" de cualquier deporte que podáis imaginar.

Comparativas, análisis, imágenes exclusivas... los juegos deportivos tenían una gran presencia.

Hi-Tech

En esta sección, que llegó a convertirse en revista independiente, os hablábamos de los juegos, consolas, periféricos y recreativas más futuristas. ¡Una pasada!

Nintendo sacó pecho con *DKC* ante la llegada de Mega CD y MD 32X...

Y Sega replicaba recordándole que Game Boy no tenía pantalla a color, al contrario que su Game Gear.

Pero Nintendo, que tenía salidas para todo, presumía de que su portátil podía ser comprada en varios colores.

PUBLICIDAD MUY AGRESIVA

La batalla entre las diferentes compañías, en especial Nintendo y Sega, nos dejó algunas "puyitas" de publicidad que animaban las páginas de Hobby Consolas... y nuestras discusiones en el recreo.



Últimos datos de la O.J.D.

HOBBY CONSOLAS, UNA VEZ MÁS LÍDER DE VENTAS

La **Oficina de Justificación de la Difusión** ha hecho públicos los últimos datos referentes al período comprendido **entre abril de 1993 y Marzo de 1994**. Según los mismos, Hobby Consolas se sitúa en cabeza del sector de los videojuegos, con una tirada media de **142.093 ejemplares**, e incluso llegó a superar la increíble cifra de **¡178.000 ejemplares!** en junio del pasado año.

Los datos de la O.J.D. ponen de manifiesto que, una vez más, **Hobby Consolas mantiene su indiscutible liderazgo con respecto al resto de revistas del sector**, y que, además, se sitúa entre las publicaciones mensuales con más difusión en nuestro país.

Claro que este éxito se lo debemos a vosotros, que mes a mes nos seguís y apoyáis. Muchas gracias a todos.

LÍDERES EN VENTAS

Los números de la revista marchaban viento en popa en aquella época. Entre abril de 1993 y marzo de 1994 la tirada media era de 142.093 ejemplares... ¡e incluso se llegaron a superar las 178.000 revistas vendidas en junio de 1993!



Cuando nos poníamos serios, nos poníamos. ¡Sorteamos hasta una recreativa!

5 'pedazo' de TVs de 14" o 100 Walkman fueron algunos de los premios de nuestra lotería

GRANDES CONCURSOS

Desde un concurso de dibujo a uno de fotografía, pasando por una lotería consolera de lo más molona. Ganar suculentos premios con Hobby era tan fácil como divertido.

moldeando hobby consolas

Con la llegada del número 51, el correspondiente a diciembre de 1995, se produjo uno de los cambios de maquetación más importantes de la historia de la revista, que contribuyó a ampliar la información y a dar aún más seriedad a todos nuestros contenidos.

Listas de éxitos

Mega Drive
01 - (R) Mortal Kombat 3
02 - (5) EarthWorm Jim 2
03 - (N) Maui Mallard
04 - (2) Theme Park
05 - (3) FIFA Soccer 96
06 - (7) Micromachines 96
07 - (4) Comix Zone
08 - (10) Vectorman
09 - (13) NBA Live 96
10 - (N) Separation Anxiety

N.E.S.
01 - (N) Tetris 2
02 - (1) Los Pitufos
03 - (2) Jimmy Connors

Master System
01 - (R) Los Pitufos
02 - (5) Sonic Chaos

PlayStation
01 - (N) Destruction Derby
02 - (N) Toshinden
03 - (N) Ridge Racer
04 - (N) Tekken
05 - (N) Air Combat

Un diseño más ordenado

El cambio de estilo sirvió para que las secciones habituales se mostraran de una forma mucho más clara y limpia que anteriores números

Otro punto de vista diferente

La ficha de valoración se modificó para ofrecer más información que nunca.

También nuevo logo

El cambio de maquetación vino acompañado de un logo renovado, que nos acompañaría durante muchísimos numeros más.

HOBBY CONSOLAS
¿Qué CONSOLA y qué JUEGOS comprar?
Así son los SIMULADORES DE COCHES de la nueva generación
Ahora en Super Nintendo, después en Mega Drive
Tintín irrumpe en las consolas

TERCER ANIVERSARIO

Para celebrar nuestro tercer cumpleaños dedicamos una emotivas páginas a los miembros de nuestra redacción, que no dudaron en aportar una foto suya de cuando eran unos nenes adorables. ¡Si hasta parecían buenos y todo!





¿Quién dijo que SNES no era portátil? ¡con nuestro maletín podías llevarla a cualquier parte!

REGALOS MUY ÚTILES

Suscribirse a Hobby Consolas seguía siendo la mejor opción, sobre todo si al hacerlo te llevabas un balón de Sonic o una práctica bolsa de viaje consolera.

Los VHS de regalo

Durante estos dos años regalamos varios vídeos promocionales en VHS, como el de "Cómo se hizo Donkey Kong Country" o uno llamado "Peligrosamente Real", de Sega Saturn.



"Deja de pensar en cómo serán los juegos del futuro" fue el título del VHS que Nintendo ofreció en 1995.



POSTAL CONSOLERA

Mandar una postal a un amigo desde nuestro lugar de vacaciones fue algo más molón que nunca gracias a las postales consoleras de verano que regalamos, y que tenían motivos de lo último de Sega.

marchando una de tapas

Goku, Donkey Kong, PlayStation, Saturn... ¡y hasta los Picapiedra! Hay que reconocer que las portadas de esta etapa de la revista fueron tan variadas como molonas.



NÚMERO 28. Las Tortugas Ninja estaban muy de moda a principios del 94, y nosotros nos hicimos eco de ello dedicándoles una rompedora portada en la que también se dejaban ver *Toe Jam & Earl 2*.



NÚMERO 29. Sonic se marcó su tercera portada en Hobby Consolas con motivo del estreno de su tercer juego en Mega Drive. No os creeréis que esto fue casualidad, ¿verdad? ¡Apuesta por el tres!



NÚMERO 30. Tras estrenarse en el número 18, Goku repetía protagonismo justo un año después. ¿Se imaginaría por aquel entonces la fuerte presencia que tendría en nuestra revista a posteriori?



el primer 99 de hobby consolas a un juego

EL NÚMERO 39, en el que repetía Dragon Ball Z como tema principal de la portada, pasó a la historia de nuestra revista por ser el primero en el que otorgamos una puntuación casi perfecta a un videojuego. Nada menos que un 99 se llevó *Donkey Kong Country* para Super Nintendo, un título increíble al que incluso nos planteamos ponerle un 100 de nota. ¡Menudo pepinazo!



NÚMERO 31. Los turgentes protagonistas de *Final Fight 2* compartieron portada con una consola de lo más "compacta", la Multi-Mega de Sega, de la que sorteamos la redonda cifra de 5 unidades.



NÚMERO 32. Wario, el reverso tenebroso de Mario, reclamaba su sitio en este número, en el que volvía a repetir Dragon Ball Z. ¡Hay que ver lo que nos gustaba la serie de Toriyama por aquel entonces!



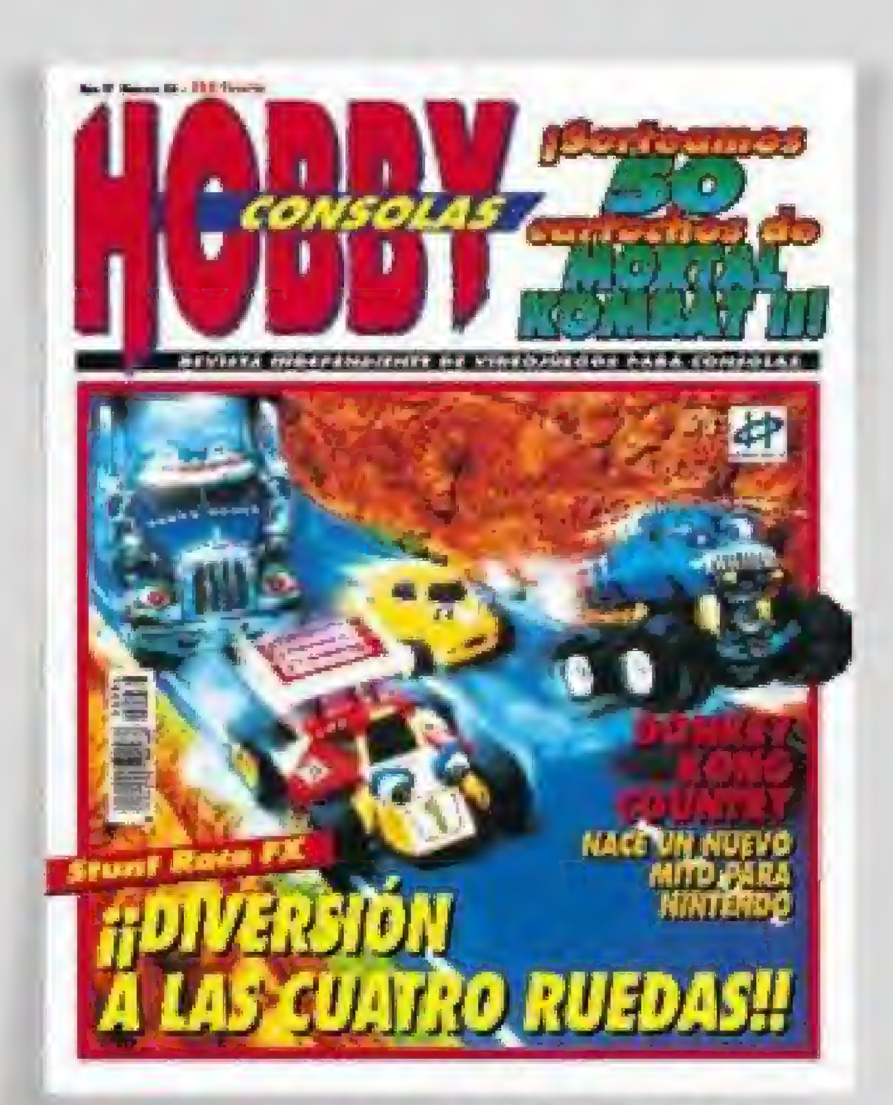
NÚMERO 33. Un vehículo poligonal que parecía que iba a saltar de la revista de un momento a otro fue el motivo principal de la portada de este número, en el que os contamos todo sobre *Virtua Racing*.



NÚMERO 34. Aunque tuvieron que apiñarse un poco para la foto, los luchadores de *Street Fighter II* consiguieron encontrar la posición perfecta para lucir cacha en la tapa de este ejemplar.



NÚMERO 35. El estreno de la película de Los Picapiedra, producida por Spielberg, dio pie a una "rockofiebre" que nos hizo dedicar a esta familia un reportaje especial y cederles nuestra portada.



NÚMERO 36. Los entornos poligonales que era capaz de manejar el chip Super FX 2 en Super Nintendo hizo posible el desarrollo de *Stunt FX*... ¡y nuestra extensísima preview del juego!



NÚMERO 37. La nueva apuesta de Sega para potenciar su consola de 16 bits se llamaba Mega Drive 32X, y nosotros os la presentamos con todo detalle y en rigurosa exclusiva.



NÚMERO 38. Algo gordo sabíamos que iba a pasar cuando recibimos la versión preliminar de *Donkey Kong Country*, por lo que decidimos ir preparándoos para el bombazo que supondría este juego.



NÚMERO 40. Los polígonos empezaban a ser reclamo habitual de las compañías y, por lo tanto, de nuestras portadas. Solo hay que ver lo bien que lucían los luchadores de *Virtua Fighter*.

todas las portadas 1994-1995

HOBBY CONSOLAS

El nacimiento de un mito PRIMAL RAGE

sorteamos 45 Viajes Disneyland Paris

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS

Lo que viene...
VIRTUA FIGHTER
DAYTONA USA
HAGANE
SEA QUEST
JUDGE DREED
BATMAN & ROBIN
DONKEY KONG LAND

Y lo que vendrá
PANZER DRAGOON
TOHSHINDEN
COMIX ZONE
BEAVIS & BUTTHEAD
CLOCKWORK KNIGHT

REGALAMOS 5 SEGASATURN

SegaSaturn, pionera de una generación

¡YA ESTÁ AQUÍ!

llega sega saturn a españa

EL NÚMERO 46 sirvió de pistoletazo de salida para la nueva generación de consolas en nuestro país, que arrancaba con la llegada de Sega Saturn. En nuestro reportaje exclusivo os mostramos todas las características técnicas y los primeros juegos de la nueva bestia de Sega.

REPORTAJE

¡Estalló la bomba!

A partir del 7 de julio SEGA SATURN estará a la venta



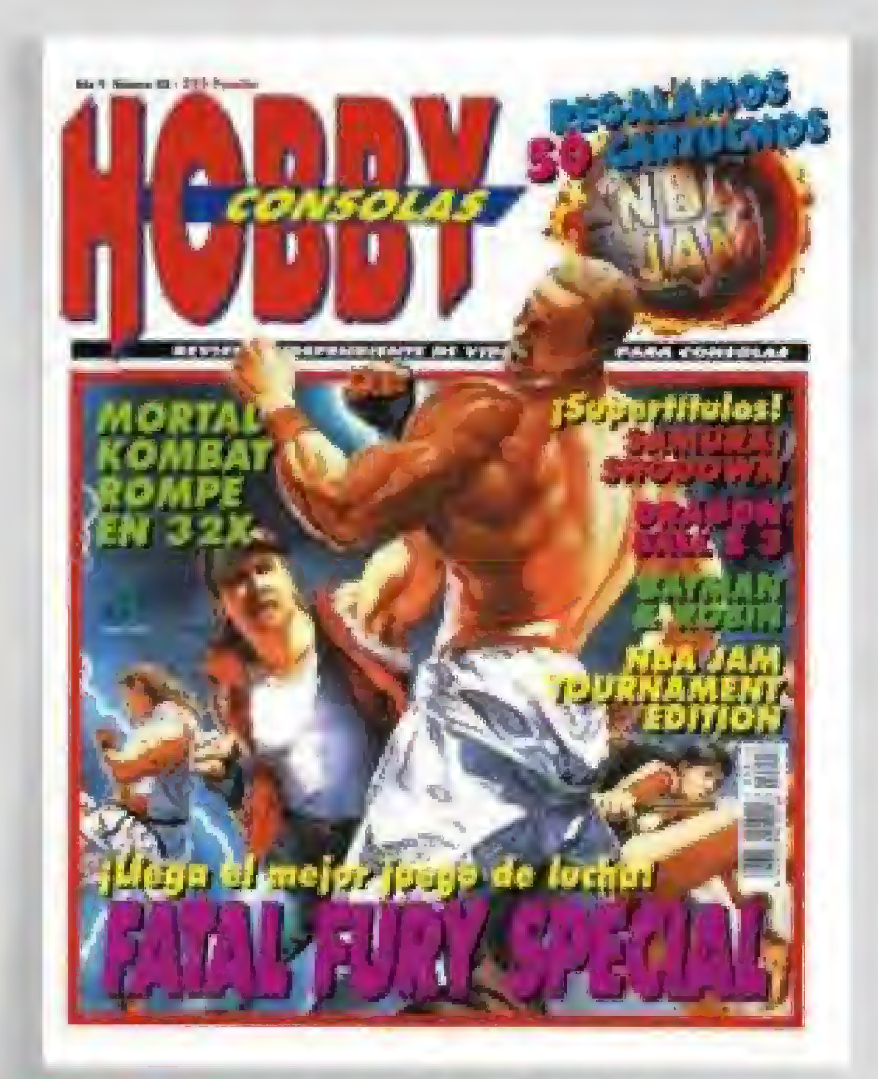
EL NÚMERO 48 de Hobby sirvió de carta de presentación a la rival de Saturn. Sony entraba de lleno en el mercado de los videojuegos y vuestras dudas al respecto eran muy numerosas. Una espectacular portada y un completísimo reportaje especial sirvieron para que descubrierais a esta máquina, que ya prometía desde el primer momento.







NÚMERO 41. La perturbadora portada de este número hacía honor a la oscura brutalidad de su protagonista, *Killer Instinct*. También incluíamos las 28 páginas de Hi Tech, con todo sobre PlayStation.



NÚMERO 42. La lucha inundó esta cubierta, que tenía como motivo principal el estreno de *Fatal Fury Special*, y en la que también os anunciamos los detalles de *Mortal Kombat* en Mega Drive 32X.



NÚMERO 43. Una imagen tan mágica como el título en el que se basaba, *Illusion of Time*, inundó nuestra portada, en la que os adelantábamos la noticia de la traducción al castellano del RPG.



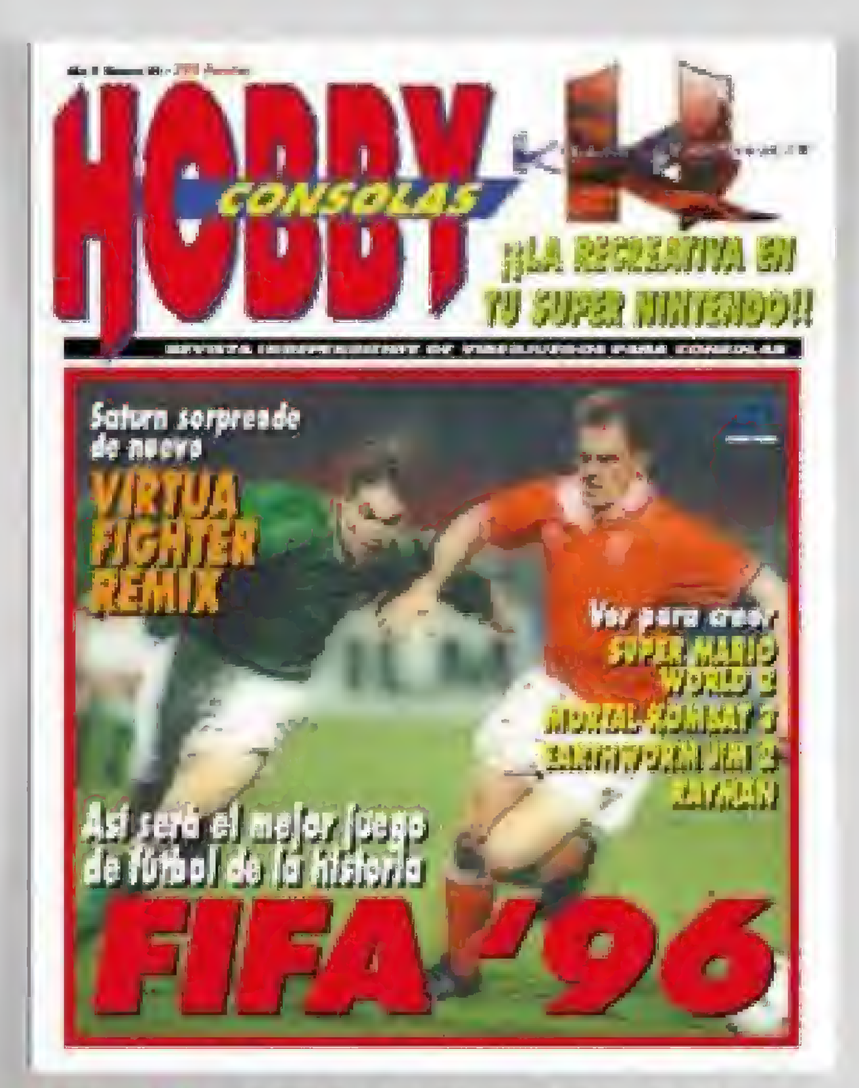
NÚMERO 44. El juez Dredd golpeaba con dureza en los cines de medio mundo y también en consolas de 16 bits, lo que permitió a Stallone hacerse con la portada de este ejemplar. ¡Grande, Silvester!



NÚMERO 45. La primera imagen de "Ultra 64", en rigurosa exclusiva, no pasó desapercibida ante la avalancha de juegos de lucha que comparamos en un extensísimo reportaje especial.



NÚMERO 47. Está claro; la lucha arrasaba en las consolas por aquella época. Y *Primal Rage* llegó con ganas de acabar con la competencia en Super Nintendo y Mega Drive. ¿Lo conseguiría?



NÚMERO 49. La serie *FIFA* estrenaba su siguiente entrega y las novedades eran tan prometedoras que tenía muchas papeletas para convertirse en el mejor juego de fútbol de la historia.



NÚMERO 50. Esta completísima portada mostraba el regreso de Donkey Kong junto al estreno de *Destruction Derby* y el análisis del juego de los héroes del momento... ¡los Power Rangers!



NÚMERO 51. Tintín, el personaje creado por Hergé, saltó a las consolas y se marcó una divertidísima portada, en la que "Ultra 64", la nueva consola de Nintendo seguía dando mucho que hablar.





bio

SONIA HERRANZ es actualmente la directora de la revista Playmania, dedicada al mundo PlayStation.

LLEVA EN LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS desde 1992 cuando empezó como redactora de Hobby Consolas.

HA COLABORADO con otras publicaciones de Axel Springer, como Todo Sega, Hi-Tech, Nintendo Acción y en hobbyconsolas.com

hobby consolas: fue ayer

por **SONIA HERRANZ**

Corría el verano de 1992, recién acabadas las clases, cuando leí un anuncio de trabajo en un revista que me había aficionado a leer desde hacía unos meses. Yo no le hice mucho caso, pero mi novio de aquel entonces (el mismo de ahora), me dijo: no seas tonta, llama.

Se me hacía muy raro pensar que yo podría escribir en una revista que leía. Al fin y al cabo, si la leía era precisamente para informarme. Pero llamé y viajé al recóndito polígono industrial de La Hoya, en San Sebastián de los Reyes, para hacer una prueba. Iba nerviosísima, repasando los juegos me había acabado por si me preguntaban y sintiéndome poca cosa: ¡si desde el Spectrum sólo había jugado a la NES! Me recibió el que por entonces era el redactor jefe, Juan Carlos García y, si os digo la verdad, no recuerdo ni una palabra de lo que hablamos. Me sentó delante de un PC sin disco duro y con pantalla de fósforo verde y me dijo que escribiera sobre cualquier juego que me pareciera bien... Escogí lo último que había jugador, *Battle of Olympus* (NES), y escribí mi texto. Tampoco me preguntéis, que no sé lo que puse, pero debió gustar porque a finales de agosto me llamaron para hacer una entrevista, esta vez con Amalio Gómez, el director, y el 2 de septiembre de 1992 empecé como redactora de Hobby Consolas.



Paco Delgado (director de Micromanía), Juan Carlos García (Giancarlo Vialli), Javier Abad (director del área de videojuegos de Axel) y yo. Tras la cámara, Manuel del Campo (CEO de Axel). En Zurich, 1997.

Qué os voy a contar que nos imaginéis. Todo el día jugando y jugando... pues no. Os aseguro que esa leyenda urbana que dice que los periodistas de videojuegos están todo el día jugando no es verdad. De hecho, mi primera misión en la revista fue seleccionar y escanear los dibujos de ¡Qué Locura! y escribirme los textitos. Con muy poco salero, creo recordar. Alucinaba con todo lo que veía, desde esas consolas fuera de mi alcance, como Neo Geo, a los enormes monitores de los Mac que se usaban para capturar las pantallas de los juegos (¡y hacer mapas!), pasando por el sistema para conectar los juegos de Game Boy a la capturadora, en una NES japonesa modificada. Capturar de Lynx, por ejemplo, era otra guerra: pausabas la partida y escaneabas la pantalla. Tela. Tampoco era fácil lo de poner eproms en placas de Mega Drive, con mucho cuidado de no romper las patitas de los chips... Además, era muy divertido. Imaginaos: un montón de chavales de veintipocos, un pelín gamberros, todo hay que decirlo, con todas las consolas y juegos a su alcance metidos en una sala a su libre albedrío.

Aprendí más en tres semanas en Hobby Consolas que en los tres años que llevaba de carrera.

Supongo que por ser la única chica me respetaban un poco y me mantenían fuera de sus ocurrencias, desde cambiar las teclas de los teclados, a pegar carteles en la espalda de la gente o lanzar bolas de papel a todo aquel que entrara por la puerta... Una vez, mientras yo me abstraía en mi teclado, me rozó un cartucho de Game Gear de los que volaban de vez en cuando. Me levanté muy seria y digna, puse mi mirada de hielo y la voz que asusta (lo he comprobado, doy miedo) y nunca más tuve que preocuparme por otros proyectiles. En aquella primera etapa éramos críos a los que no nos importaba estar trabajando hasta las tantas, así que sí, se perdía mucho el tiempo. Aunque también era parte de la magia y del espíritu de Hobby Consolas. Aquellos chavales tan divertidos se convirtieron en enormes profesionales, los mejores del sector en nuestro país. Algunos siguieron su carrera aquí, en la casa, y otros fuera. Algunos volvieron y se marcharon otra vez, otros regresan ahora y de otros cuantos, nunca más se supo. Pero yo tengo el honor de decir que trabajé con The Elf, Nikito Nipongo, Nemesis, JL Skywalker, Giancarlo Vialli, Lolocop...

Aprendí muchísmo. Aprendí de juegos y de consolas, pero también de cómo se hace una revista, de la importancia de pensar en el lector, de qué contar y cómo contarlo... Y mientras yo aprendía, la revista crecía y crecía y el mercado cambiaba y evolucionaba al vertiginoso ritmo de la tecnología. Ahora todo es distinto, aunque en el fondo es igual. El talento, la pasión y el esfuerzo que se ponen en esta revista todos los meses son los mismos. Y ese es el secreto para que una publicación aguante 25 años...